

COMPAQ
disc

SEGA SATURN™

取扱説明書

DEAD OR ALIVE

推奨年齢
全年齢



3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE



NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE

DEAD OR ALIVE

TECMO

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。



00

少女はかすかな微笑をちらり。眼下に広がる式神たちの宴に視線を落とす。

感知るのは光ではなく闇、そして交錯する思惑。

やっと、ここまで来た・

冤の仇を討つため、わずかな手がかりをもとに潜してきた。

このそばに目指す仇がいるはず。

このたびはセガサターン専用ソフト「DEAD OR ALIVE」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
このゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みください。

人間の果てしなき欲望は科学の終を結束して、
この地に歎かにも熾烈な闘いの舞台を作りあげた。
そして今まで、新たなる生と死の闘演が繰り広げられようとしている。

歩みは歎かに目をつむった。漂うのは、ぶつかり合う力の鼓動、
そして狂おしいまでに激しい旋律。
これから自分がくぐる幾つもの扉が少女の瞳をかすめる。
男ましき男へ、気高き女へと影が描れた。

——かすみは風の中に身をゆだねた。不意にその小さな姿が消え、
あたりには風のざわめきだけが残った・・・

NEW! USER MANUAL
FILE NO. 01

3D REAL FIGHTING GAME
NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE,
WHICH IS YOUR FATE?

COTENTS 次

00 プロローグ	08 ゲームの始め方
02 基本操作方法	09 オプション設定
05 ゲームモードの説明	10 対戦のための基礎知識
07 ルール	12 キャラクター紹介

のでご了承ください。

このゲームは、オプション設定時やゲームの終了時にゲームデータを自動的にセーブします。空き容量は24GB必要があります。タイトル画面以外でパワーボタンやリセットボタンを押すと、セーブデータが壊れる恐れがあります。ご注意ください。

このゲームは1~2人用です。1人で遊ぶときはコントロール端子1に、2人で遊ぶときはコントロール端子1と2それぞれに、コントロールパッドを接続してください。

スタートボタン

ゲームスタート / ゲーム中のポーズ / 決定

方向ボタン

カーソルの移動 / 項目の変更 / キャラクターの移動: 前後の移動、ジャンプ、しゃがむ、ガード

Aボタン

決定 / ホールド

Bボタン

キャンセル / パンチ

Cボタン

決定 / キック

X・Y・Zボタン

使用しません

L・Rボタン

バーストモードの選択(ⒶかⒸボタンとの同時押し)

L・Rボタン



- ボタンの操作設定は、初期設定状態でのボタン配置です。オプションの「KEY CONFIG」で変更できます。
- ゲーム中にⒶ+Ⓑ+Ⓒボタンとスタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。



共通技の操作方法

(キャラクターが右向きの時の操作です)

固有の技の操作方法についてはキャラクター紹介のページをご参照ください。

MOVE

キャラクターの移動

→ 前ダッシュ

← 後ダッシュ

→ 走る

← ガード

後方ジャンプ

垂直ジャンプ

↑ 前方ジャンプ

↑ 前進

DOWN ATTACK

ダウン攻撃

↑ P or ↑ K

ATTACK

攻撃

↙ P or ↓ P or ↘ K

キャラクターがダウンした時、ダウンした相手に更に追い打ち攻撃をかける事ができます。

P or Kボタンいずれを使用するかはキャラクターによって異なります。

キャラクターによっては、更に特殊なダウン攻撃を持っている場合もあります。

DOWN

ダウン時の操作

ダウン状態から起きあがる時は方向ボタンを使います。このとき素早く起きあがりたい時はPボタンを連打しながら操作してください。また、方向ボタンとKボタンを組み合わせることで、さまざまな起きあがり攻撃を出すことができます。

起き上りに連打

↑ Hボタン連打

起き上り下段キック攻撃

起き上り中に↓ Kボタン連打

起き上りに連打

↓ Hボタン連打

起き上り中段キック攻撃

起き上り中に Kボタン連打

ダウン時間の短縮

○ボタン連打

起き上り中にガード

起き上り中にガード

●ボタン中の○ボタンは△ボタン、○ボタンは□ボタン、○ボタンは○ボタンのことです。

●△は方向ボタンを短く、△は長く押すことを意味しています。

●攻撃には上段・中段・下段の属性があり、上段・中段は△押しでガード、下段は△押しでガードできます。ガード中は、少し遅めに反応します。

上段攻撃はしゃがんでかわすこともできます。

ATTENTION

基本操作

02

基本操作



H + C

投げ技

THROW

キャラクターごとに投げ技の種類は違います。

また、投げられた瞬間に H + C ボタンで「投げ抜け」となり、相手の投げ技から抜け出す事ができます。



SCREEN SHOT

T-36036

3D COMBATIVE SPORTS

DEAD OR ALIVE 3

H + C + K

ESCAPING COMBINATION THROW

逃げ抜け・連續ホールドからの抜けおよび投げ

キャラクターによっては、投げやオフェンシブホールドの後、更に連続して次の投げ（ホールド）を入れてくるものもいます。その際、次の技を入れられる前にタイミング良く H + C + K ボタンを押すことでそこから抜け出すことができます。また、デンジャーゾーンに叩きつけられそうになった時も H + C + K ボタンで受け身をとり、バウンドするのを回避できます。



(上・中段攻撃に対して)

H ボタン

DEFENSIVE HOLD

ディフェンシブホールド

(下段攻撃に対して)

しゃがみ H ボタン

相手が打撃攻撃を出してきた瞬間に H ボタンを押すことで相手の攻撃を受け流したり、逆にダメージを与えることができます。

ただし、上・中段攻撃には H (ホールド)、下段攻撃にはしゃがんでの H (ホールド) しか判定できません。



SCREEN SHOT

SHOW YOUR DEAD



ゲームモードには次の6種類があります。

カッコ内はプレイ可能な人数です。2人プレイを行う時は別売りのコントロールパッドをお買い求めください。

ARCADE MODE

アーケードモード

CHARACTER SELECT



COMを相手にプレイするモードです。コンティニュー回数に制限はありません。

プレイ中、もう一人のプレイヤーが乱入すると、対戦プレイになります。決着がつくと、勝った方がCOM戦に戻ります。(1人 / 2人)

TIME ATTACK MODE

タイムアタックモード

このモードは COM を相手にクリアタイムを競うものです。

モード中は、プレイヤーが設定したオプション項目は全て無効となり「初期状態」で純粋にクリアタイムを追求することができます。

なお、タイムアタックは1人プレイのみとなり、乱入対戦は受け付けません。(1人)

BURST MODE

バーストモード

リング全面がデンジャーゾーンとなったステージです。(P11をご参照ください。)

キャラクターセレクト時、L+Rボタンを押しながらゲームを開始(キャラクター決定)するとバーストモードスタートとなります。

V.S. MODE

ヴァーサスマード

対人対戦専用のモードです。モードを続けるまで対戦を続けられます。(2人)

USER

MANUAL

File NO

04

USER

MANUAL

File NO

05

ゲームモード



SURVIVAL MODE サバイバルモード

体力ゲージがなくなるまでに、COMを何人倒せるかを競うモードです。

難易度、制限時間およびセット数は変更不可能な、一本勝負です。

勝ち抜いた時、体力が一定値回復します。

乱入対戦は受け付けません。(1人)

DEAD OR ALIVE

KUMITE MODE 組み手モード

全100人(50人/30人)のCOMと対戦終了迄戦います。

ゲームの目的是、勝敗(勝率)とクリアタイムです。

次戦では、全体力回復してから対戦が始まります。

乱入対戦は受け付けません。(1人)



TRAINING MODE トレーニングモード

技の練習をするモードです。何もしてこないCOMに好きなだけ技を入れる練習をしたり、COMに特定の技を出し続けさせ、ディフェンシブホールドで受ける練習をしたりすることができます。また、このモードでは時間制限、K.O.はありません。練習画面でスタートボタンを押すと、「メニュー・ウィンドウ」が表示されます。なお、メニューは方向ボタンとスタートボタンで操作します。(1人)

OPERATE



- EXIT MODE
- COM TYPE SELECT
- STAGE CHANGE
- COMMAND LIST
- TO-CHARACTER SELECT
- EXIT

- トレーニングモードを終了します。
- COMの「行動タイプ」を変更できます。
- リングを変更できます。
- 使用キャラクターのコマンド技表を表示します。
- キャラクターセレクト画面に戻ります。
- メニューを終了し、トレーニングを再開します。

WIN OR LOSE

対戦の勝ち負け

以下の条件の時にセット勝利となります。

設定された本数のセットに勝利すると、対戦に勝った事になります。

- K.O. 相手の体力が全てなくなった時。
- リングアウト 相手をリングから落とした時。
- タイムアップ 時間切れとなり、自分の体力が相手より多かった時。

DRAW AND ODDUN DEATH

ドローとサドンデス

タイムアップ時に両者の残り体力が同じだった時や、ダブルK.O.、ダブルリングアウトの場合、ドロー(引き分け)となります。

勝利に必要なセット数に同時に達したときは、サドンデスマッチとなります。サドンデスでは、通常よりも体力が少ない状態から対戦が開始されます。サドンデスでも決着がつかなかつた場合は、チャンピオン側の勝ちとなります。

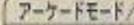
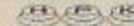
CONTINUE

コンティニュー

試合に負けてしまっても、コンティニュー可能時間内に「スタートボタン」を押せば、再度チャレンジ出来ます。

その際、使用キャラクターの変更も可能です。

SCREEN:TYPE 01



アーケードモード/タイムアタックモード/V.S.モード/サバイバルモード/組み手モード

タイム

0になると時間切れです。
残りの体力の多い方が勝ちとなります。

セットカウント

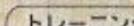
表示個数が勝つのに必要なセット数を表します。
1セット勝利で1つ点灯します。全て点灯する
と勝利です。



体力メーター
メーターが0になると負けになります。

USER
MANUAL
File NO.
06

USER
MANUAL
File NO.
07



トレーニングモード

COMタイプ

COMの行動タイプを表示します。

ダメージメーター

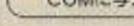
COMに与えたダメージ量を数字とメーターで表示します。



最大ダメージ

COMに与えた最大のダメージ量を数字で表示します。

DEAD OR ALIVE



DEAD OR ALIVE

打撃



デッドオアアライブで対戦を有利に進める為に知っておいてほしいこと
それがホールドシステムとデンジャーゾーンシステムです。



SCREEN SHOT HOLD SYSTEM

ホールドシステム

デッド・オア・アライブにおける攻撃の属性は、従来の格闘ゲームの打撃攻撃／投げ攻撃に、「ホールド」という新たな属性を加えた3つとなります。三者間の関係は「打撃は投げに優り、投げはホールドに優り、ホールドは打撃に優る」となっています。ホールドには、「オフェンシブホールド(OH)」と「ディフェンシブホールド(DH)」があります。

対戦のための基礎知識

USER
MANUAL
File NO.
10

たい
せん
オフェンシブホールド

ATTACKING THE ENEMY WITH HOLD ACTION

OHは何もしてこない相手に対して、自分から攻撃を仕掛けていく為のものです。
コマンドは□+△等が主ですが、技により異なります。キャラクター紹介のページをご参考ください。



ディフェンシブホールド

AVOIDING AN ATTACK OF THE ENEMY

DHは、相手が打撃攻撃をしてきた際、□ボタンを押すことで相手の手や足をつかみ、逆にダメージを与えるたり、相手の体勢を崩したりするものです。
コマンドは全キャラクター共通です。上段／中段攻撃には△ボタンで、下段攻撃にはしゃがみ□ボタンで対応できます。更にキャラクターによっては、それ以外にも特殊な操作を必要とするDHを持っている場合もあります。



HOLD SYSTEM

OFFENSIVE HOLD

何もしない相手に攻撃したい時

一技により異なる～

△□ボタン(上段)
△□ボタン(下段)

DEFENSIVE HOLD

敵が打撃攻撃をしてきた時

一定キャラクター共通～

△ボタン(上段／中段)
△ボタン(下段)

DANGER ZONE SYSTEM

デンジャーゾーン



受け身に成功、すぐに立って反撃だ



相手がまいた！空中コンボを叩き込め！

リングの縁にはデンジャーゾーンと呼ばれる地带があります。

この上でキャラクターが地面に叩きつけられると、デンジャーゾーンは爆発し、そのキャラクターは爆発のダメージを受けた上に連戻でバウンドします。

相手がバウンドした時はチャンスです。すかさず攻撃を加えて空中コンボに持ち込みましょう。逆に、もしも自分がデンジャーゾーンに叩きつけられそうになった時は、爆発の直前に△+□+○の3ボタンを同時に押すことで、受け身をとり、バウンドするのを避ける事が可能です。

ただし、爆発ダメージは受けてしまいます。



SCREEN SHOT

DEAD OR ALIVE

BURST MODE

バーストモード

リンク全面がデンジャーゾーンになっている状態をバーストモードと呼び、緊迫感あふれる対戦が楽しめます。

バーストモードで遊ぶには、各モード（トレーニングモードを除く）におけるキャラクターセレクト時にL+Rボタンを押しながらゲームを開始してください。

なお、通常の対戦でも“サンドレス”は強制的にバーストモードとなります。



USER
MANUAL
File NO.
11

JANN-LEE ジャン・リー

国籍/中国 性別/男 誕生日/11月27日生 20歳
 血液型/AB型 身長・体重/173cm・75kg
 スリーサイズ/B99・W80・H92
 流派/ジーコンドー(JKD) 優柔/用心棒
 好きなもの/ハンバーガー・グレープフルーツ
 趣味/陕西鑑賞(アクション物のみ)



USER
MANUAL
File NO.
14

DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHTING GAME

孤高の拳士ジャン・リー。

両親の顔を知らぬ彼の放浪の旅は、愛情の代わりに力で自分の乾きをいやしきない、と気づいた時に始まった。WHICH WAY?
 彼は街から街へと渡り歩いては、強敵と拳を交えた。

しかしそれを繰り返していくうちに、いつしか自分の闇う理由を見失っていく。。。

そんな中、彼は最強の格闘家を決定する大会の雨を耳にする。
 そこには、自分の求めるものがあるだろうか。

彼は一瞬だけ笑みを浮かべてから、拳を強く握った。



HIGH RENDERING MODELS

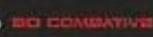
INPUT SKILLS

ドラゴンブロー	↑↓→○	ソニックアップ
ドラゴンナックル	↓○→○	コンボロースピンキック
折檻チョップ	←○○	ボティアップ
ナックルアップ	↗○○	ボディロースピンキック
リアハイキック	↑K	フラッシュスピンキック
ハイシンニーキック	↖K	フラッシュロースピンキック
ドラゴンキック	↓↓→K	フラッシュターン
ドラゴンラッシュ	○○○→K	ブラインドナックル
ドラゴンキャノン	○○○→○	ブラインドエルボー
ソニックスピニキック	○→○K	ハイスピニキック
ソニッククロースピンキック	○→○→K	ダブルフックキック

2 CHARACTERS

○	△	×	×
○	△	×	×
○	△	×	×
○	△	×	×
○	△	×	×

DISC 02
USER
MANUAL
File NO.
15



3D COMBATIVE SPORTS

二起脚	↙K K	スナップスピニキック	↔K ↔K
ミドルスピニキック	↘K →K	ドラゴンエルボー	○+K
スラストミドルキック	↖K →K	シンニーキック	●+K
スラストスピニキック	↖K ↗K	ロースピニキック	↓ H +K
ヘルドライブ	H +○	前車投げ	↓ ↓ ← H
サイドバスター	← H +○ +K	ヘルクラッシュ	(被貫後から) H +○
カウンターナックル	⇒ H	ブルドッキングヘッドロック(ヘッドロック半)	↔ ↓ H
フロントフェイスロック	⇒ ⇒ H	リアカウンターナックル	(被背後から) ⇒ H
フロントフェイスロック(下段) (轟しゃがみ)	⇒ H	折檻パンチ	(被背後から) ⇒ ⇒ H
ヘッドロック	↓ ○ ⇒ H	折檻パンチ(下段)	(轟しゃがみ時背後から) ⇒ H
エンターザドラゴン (敵ダウン時)	→ H +○ +K	シャウト・ピール	↔ H +○ +K

○ボタン - ▲ボタン - ●ボタン - ○ボタン - Kボタン - ◎ボタン - Hボタン - ←ボタン - ↑ボタン = は万円ボタンを押す、→ボタン = は戻す押す。

LEI-FANG

国籍／中国 性別／女誕生日／4月23日生 19歳
血液型／B型 身長・体質／167cm・50kg
スリーサイズ／B87・W55・H84
出身地／太極拳 離職／学生
好きなもの／杏仁豆腐
趣味／カラオケ



SCREEN SHOT

DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGURE GAME

明るく、素直、誰にも優しく——時々いじわる。女だからとバカにするやつ、にっこり笑ってふったおず。レイ・ファンは太极拳の天才少女。

悪い出るのは数年前。ごろつきどもに襲われる乙女。そこに現れた嘘の刺繡の道化の少年。あっという間にごろつき倒すと何を覺めずに去ってった。

よけいなことして、あいつ！胸のもやもやなんだかもやもや。でももう一度会ってみなければ気がすまない。せーったい。あいつを倒しにいく！

100% VEGAN

INPUT SKILLS

前招			当頭砲			
鶴飛衝擊			連環砲			
翻身單鞭			連環穿宮腿			
抱頭推山			转身摧蓮脚			
抱頭推山·前招			斧刃脚			
掀地毫			掛面脚			
上步七星			穿宮腿			
連時擊			穿宮連腿			
双按			二起腳			
双氣貫耳			跌跤			
七寸算			玉女穿梭			



90 COMBATIVE SPORTS

**DISC
SPORTS** 03

90 COMBATIVE SPORTS

17

17

連環金鶴獨立		K	青電双按		
連環前招		P	金鶴獨立		
連環 跌跤		K	抱虎靠山		
青電出水			裡擰臂摔		
倒掛猴	H	+ G	撤身摔		
野馬分鬃		H + P + K	托肘背摔	(腋背後から)	
鐵擰臂摔		H	金鶴獨立	(腋しゃがみ時)	
摟膝拗步		H	白鶲亮翅	(腋背後から)	
捲手打胸		H	上按靠	(腋しゃがみ時背後から)	
太公釣魚	(捲手打胸中に)		H + G	提手上努	(腋しゃがみ時背後から)
連・太公釣魚	(太公釣魚中に)	H + P + K	やったまにアームル	or	

■ 両ランク ■ 両ランク

BAYMAN

国籍/ロシア 性別/男 誕生日/10月10日生 31歳

血液型/B型 身長・体重/182cm・105kg

スリーサイズ/B120・W92・H95

流派/コマンドサンボ 機関/暗殺者

好きなもの/ビーフシチュー

趣味/武器収集、チェス



USER
MANUAL
FILE NO.
18

SCREEN SHOT

DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHT GAME

19×年

内戦のさなか、目の前で両親が銃殺される。

その後、軍隊で殺人術を学ぶ。

20×年

裏世界でのコードネーム・BAYMAN

ある組織の依頼を受諾する。DOATEC

(デッド・オア・アライブ大会執行委員会) YOU COMBAT ON

代表フェイム・ダグラスの暗殺。

大会参加者の一人となって接近する計画。

悲しみという感情の欠落。無数の空洞。

HEART

INPUT CHART

スピニングバックナックル	←○	レッグスパイク	●K
スマッシュ	▲○	スライディング	↓ H+K
バームアロー	→○	リバースダブルハンマー	↔ ↔ ○
スマッシュフック	↑○	ストームフック	○ ○ ○
ショルダータックル	↔○	ストームバックナックル	○ ○ ←○
ニーリフト	→K	ストームソバット	○ ○ K
ヒールハンマー	←K	ラッシュソバット	○ → ○ K
ジャベリンキック	↑K	クラッシュレッグスパイク	↔ ○ ○ ↓ K
ドロップキック	↗K	トラップヒールハンマー	K K
トラースキック	(立ち上がり中に) K	トラップリバースハンマー	K ○ ○
ローリングソバット	H+K	ヘッドバット	○ + K

USER
MANUAL
FILE NO.

19



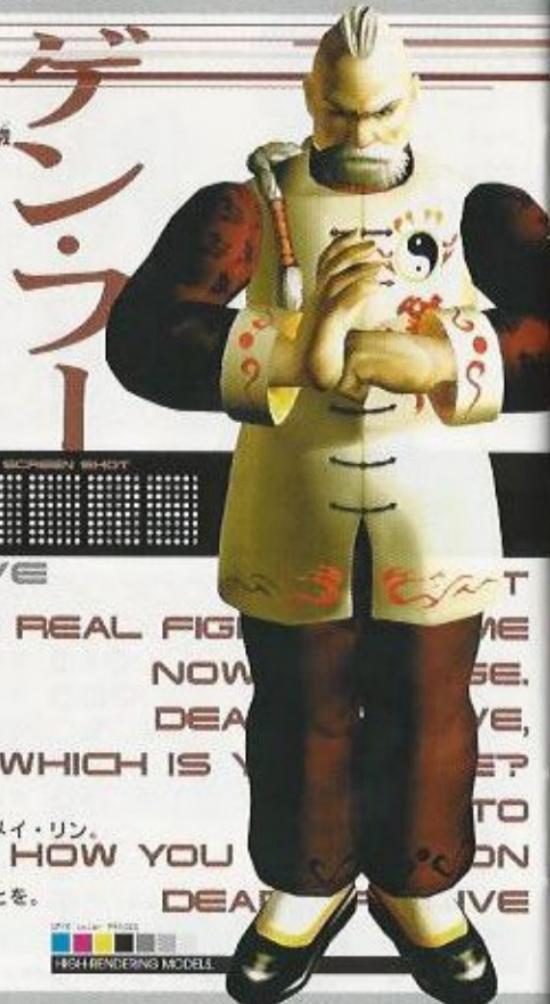
3D COMBATIVE SPORTS

ジャイアントアップバー	↑○K○	フロントスープレックス	H+○
ネックハンギングツリー	←H+○	ゴーストバスター	(屈しゃがみ時) H+○
風車式バックブリーカー	↔↔↑○	飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	(腹背後から) H+○
ピクトル移十字固め	↓○→ H+K	ネックホールドスイング	→ H
チョークスラム	□○□ H	前固め	□○□ H
スタンディングアームロック	→→ H	脇固め	(屈しゃがみ時) □○
首横め腕固め (スタンディングアームロック中に)	→○↓○↓○ H	腕ひしぎ逆十字固め	(脇固め中に) □○↓○ H
DDT (首横め腕固め中に)	△○△○ H	スリーバーホールド	(脇背後から) → H
輪足払い	○○○ H	スイングスリーパー (スリーバーホールド中に)	○○○ H
立ちアキレス腱固め (輪足払い中に)	○○○ H	飛びつき腰十字固め	(腰中絞Kに向い) ○○○ H
逆片エビ固め (立ちアキレス腱固め中に)	○○○ H	ふんっ! :アピール	○○○ H+○ K or ○○○ H+○ H+○ K

○ボタン = Aボタン ●ボタン = Bボタン ○ボタン = Cボタン ↖は方向ボタンを短く ↘は長く押す。

GEN-FU

国籍／中国 性別／男 誕生日／1月5日生 65歳
 血液型／A型 身長・体重／170cm・78kg
 スリーサイズ／B96・W102・H99
 流派／心意六合拳 鞍葉・古書店主
 好きなもの／麻婆豆腐
 趣味／水園丼



HIGH RENDERING MODELS

INPUT SKILLS

单把		盛时・丹鳳朝陽
挑鎖		側跳脚
擰掌		軒身後蹴腿
虎抱頭		半旋風
虎蹲山		旋風脚
鷹捉把		旋風前擰腿
烏牛擺頭		蛇出洞
懷抱頑石・鷹捉把		鷄腿
懷抱頑石・双推把・双把		鷄腿・半旋風
丹鳳朝陽・虎蹲山		七寸腿
連捶单把		七寸腿・烏牛擺頭

CHARACTERS

DEAD OR ALIVE

3D REAL FIGHTING GAME

また、夢を見た。
 己の放った拳が眼前の若者の後頭部を捕らえる。
 激しい衝撃が伝わる。訪れる赤い波。
 若者の目が見開かれ、その瞳に幼い少女が映る。 WHICH IS
 すさまじい勢いで車が走り去る。
 おし寄せる赤い波。体中に管をつなげられた孫娘メイ・リン。
 苦悶の表情が何かを訴える。おじいちゃん・・・ HOW YOU
 現実。時は彼に要求する。再び闘いの中へ赴くことを。
 多額の賞金を手に入れ、若き命を救うために。
 そして、伝説の技の封印が解かれた・・・

前疾歩		鷄子截脛	
虎撲把		双飛脚	
双把		前掲腿	
斬推		掲把	
十字轟横		雲閉日月把	
心意把		虎擺尾	
硬開三皇鎖		压手	
掀腿		猴搬技	
捲地風		龍調膀	
猴形	(推進風中に)	箭步	
側転		盤落地：アピール	

Hボタン = Aボタン, Yボタン = Bボタン, Pボタン = Cボタン ←は左方向ボタンを押す, →は右方向ボタンを押す, ↓は長く押す。



Project DEAD OR ALIVE STAFF

Producer & Director CG Director

Tom ITAGAKI Hideyuki KATO

Co-Producer

Yujin RIKIMARU

Y.KOIA

Planning Director

Katsuhiro EHARA

Planners

Motohiro SHIGA

JUN

Scenario by

ASAMIN

Technical Director

Gussem KAWAGUCHI

Programmers

Kuehina

Hiroaki O'DZAWA

T.SAWATARI

Yume MABOROSHI

Shigeaki VALDHTA

MTSUO

Satoshi FUJINO

Motion Manager

Makoto SO Isomine

Motion Director

HIRO MATU

Motion Designers

C.SASAKI

Tohru MISHIMA

SANE Kondo

Masamori Sato

Akira IZUMI

Guerrilla SAITO

Naruse Yuki

HIRAoka TOnno

LEO

Shigefumi ISHIZUKA

Masaki KOSHIKAWA

Ryuji IKEDA

Taro Matsushita

Motion Data

Noriaki KAZAMA

Character Design & Movie Modeling

Shinichiro KOMORI

Saturn Character Modeling

Yasushi N

Stage Designers

H.NOMI

N.SAKAUCHI

Character Design & Texture Designers

KUBOTAN

Jumbo MATSUMURA

Yoshiki HORIUCHI

NOBUYUKI Suzuki

D.OTA

Movie by

Great EGAWA

Yusuke IIDA

Sound Staff

M.HOSOI

K.INABA

Artwork Designer

N.YAMADA

Voice Actress & Actor

ADN PRO

zack Bin SHIMADA

Lei Fang Yumi TOYAMA

Naoko Hidetaka HIRAI

John Lee Toshiro FUJIKAWA

non Mami KOYAMA

Naoko Hisako EGAWA

Genzo Takeshi AONO

Kanemi Sakura TANGE

Kaoru Kaoru YADA

System Unit Miyuki ENDO

Publicity by

Kazumi FUJITA

Terumi HIRAKAWA

Executive Producer

Max NAKA

NEWEST
REAL FIGHTING GAME
NOW ON STAGE
DEAD OR ALIVE
WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO
HOW YOU COMBAT ON
DEAD OR ALIVE

注意 セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けしてください。

●キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび販賣業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、強烈光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

TrueMotion® is a registered trademark of the Dark Corporation.



DEAD OR ALIVE



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

©TECMO, LTD. 1996, 1997
T-3604G

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL 03-3222-7630

テクモ株式会社 **TECMO**